

ENCHANTED

En el año 1522 había un mago muy enrollado, DARLING, con una mente abierta a todo avance y progreso.

Era moderno como tú, y se lo pasaba pipa con sus manuscritos, sin molestar a nadie. Un día descubrió en un gordo libraco que el planeta Tierra sería destruido en el siglo XXI a causa del maleficio del malvado WILLCHUNGUS, siempre hay alguien dispuesto a incordiar.

DARLING hace una invocación a las fuerzas galácticas y se dispone a viajar en su NAVE-BOLA. Fatídica suerte correrá nuestro amigo, pues el malvado WILLCHUNGUS está al acecho.

Mediante las artes del encantamiento consigue trasladar la NAVE-BOLA al interior de un PINBALL; sí, las maquinitas que tanto nos gustan y divierten.

Ha llegado el momento de intervenir. Nosotros somos terrícolas y, por solidaridad, ayudaremos al mago en aprietos.

Coge los mandos del PINBALL y ayuda a DARLING a salir de la tortuosa partida, audaz y arriesgada, y así salvar al planeta Tierra. En tu control y pericia está la clave de la victoria. Falta poco más de una década para el siglo XXI, si no lo consigues... ¡SOCORROOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!

COMO SUPERAR LAS NUEVE PRUEBAS

Cuando superes una prueba se abrirá el agujero tapado y te permitirá acceder a un nivel superior.

Cuidado con los agujeros interrogantes, pues te conducirán a una prueba distinta.

- 0.- Debes colar la bola en los agujeros que te llevarán a la prueba correspondiente
- 1.- Tienes que romper todas las rocas para superar la prueba y acceder a otro nivel
- 2.- Tienes que ahuyentar los espíritus malignos de la selva
- 3.- Acertando las dianas podrás activar la energía de la serpiente de fuego
- 4.- Prueba tu suerte jugando a la ruleta
- 5.- Debes eliminar la plaga de pajarracos que provocan accidentes en la ciudad
- 6.- Juega una partida de baloncesto y gana al equipo contrario
- 7.- Hay una invasión de ratones que debes detener
- 8.- La rana de la laguna está hambrienta, dale de comer
- 9.- La sorpresa está servida

EQUIPO POSITIVE

Programa	Toni Freixanet
Rutinas Galácticas	Alien Chip
Gráficos	Dr. Pepe Samba
Música	Alberto Sampler
Ilustración	Ramón Boix
Grafismo	IND. DESING
Coordinación y Alucinación	Mago Darling

TECLAS DEFINIDAS

Mando Derecho	P
Mando Izquierdo	Q
Golpear Derecha	O
Golpear Izquierda	W
Lanzar Bola ..	ESPACIO
Interrumpir juego	G

CARGAR AMSTRAD

Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea

Pulsar PLAY en el cassette

KFR. scp garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a KFR.

AMSTRAD -FASE I

NOMBRE

EDAD

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA

TELEFONO

UN ATARI ESTA EN JUEGO

Rellena el cuestionario al dorso, recórtalo y envíanoslo. Sorteamos un ATARI 520 ST con monitor en COLOR entre todas las tarjetas que nos llegen antes del día 14 de julio de 1989.

SUERTE

KFR - Apartado de correos
31007 BARCELONA

1.- Que ordenador te
gustaría tener

2.- Que tipo de juego prefieres
(marca una sola opción)
AVENTURAS ☐
ARCADE ☐

3.- Donde sueles comprar los juegos
EN GRANDES ALMACENES ☐
EN TIENDAS ☐
POR CORREO ☐

4.- Cuantos juegos sueles comprar en
un mes
de 1 a 3 ☐
de 3 a 6 ☐
más de 6 ☐

5.- Que valoras más de un juego
(marca una sola opción)
ADICCION ☐
GRAFICOS ☐
ORIGINALIDAD ☐

6.- Como conociste este juego
EN REVISTAS ☐
POR UN AMIGO ☐
EN LA TIENDA ☐

7.- Puntua este juego del 1 al 10
ADICCION —
GRAFICOS —
MUSICA —
ORIGINALIDAD —

Queda prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de KFR. scp.

Copyright 1989 KFR 

POSITIVE es una marca registrada de KFR scp.

Dirección KFR - Ronda de San Pedro 23

Teléfono: 318 05 48 Barcelona

B 8771 89